



Produit sous licence officielle de la "FIFA Coupe du Monde France 98". L'emblème Escaut 98 et la Mascotte  
Digitale sont des droits réservés d'IMS. Fabrique sous licence par Sega Enterprises, Inc. © 1997 IMS.

Security Program © SEGA 1994. ALL RIGHTS RESERVED. UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL,  
PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK law. In accordance with The Video Standards  
Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,075, 110000 No. 80244; Canada No. 1,103,276;  
Hong Kong No. 88-4303, Singapore No. 88-115, U.K. No. 1,530,999

T-5021H-50

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD.

SEGA

SEGA SATURN



FIFA  
EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE  
98



MANUEL EN FRANÇAIS

COMPACT  
disc

This disc is for use with the  
Sega Saturn System

## Démarrage du jeu

Bouton gauche  
Pave-D



Touche Start

Bouton droit

C

S

A

1. Allumez votre console Sega™ Saturn™.
2. Assurez-vous qu'une manette est branchée dans le port manette 1 de votre Sega Saturn.
3. Ouvrez le compartiment du lecteur de CD et insérez le CD *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*.
4. Appuyez sur la touche **START** pour afficher les séquences vidéo d'ouverture et appuyez sur **START** une seconde fois pour aller dans le menu principal (reportez-vous à la rubrique *Menu Principal*).

## Commandes principales

Vous trouverez ci-dessous une brève description des actions que vous pouvez réaliser sur le terrain. Reportez-vous à la rubrique *Jouer* pour en avoir une description plus précise.

- Pour connaître les commandes de navigation entre les menus, reportez-vous à la rubrique *Menu Principal*.

**Remarque :** lorsque le joueur est en possession du ballon, le pave-D permet de déplacer le joueur en fonction de la cembage.

### Attaque

Courir  
Pesse  
Tir  
Lob  
Sprint

### Commande

Pavé-D  
B  
C  
A  
X

### Défense

Courir  
Alterner gauche  
Tacle  
Tacle glissé  
Sprint

### Commande

Pavé-D  
S  
C  
A  
X

## Introduction

Vous rêchiez à gagner votre billet pour la Coupe du monde 98 mais le chemin qui mène à France 98 est semé d'obstacles : 172 équipes venant de 90 zones géographiques du globe sont en compétition et seulement 32 d'entre elles disputeront la phase finale. EA SPORTS™ vous propose de vivre l'événement sportif le plus important du siècle. Votre unique but : le qualificatif !

- Le nouveau mode *En route pour la Coupe du Monde 98* vous permet de suivre une équipe des qualifications jusqu'au premier tour et à la phase finale en France.
- 189 clubs issus de 11 championnats.
- Rapidité de jeu et réaction des commandes.
- Intelligence artificielle améliorée.
- 16 stades représentés et un stade converti pour les matchs AMICAL.
- Authenticité des acclamations de la foule.
- Précision des visages et des coiffures.
- Commentateurs professionnels assurés par Thierry Gilardi et David Ginola et les présentateurs des matchs par Jean-Luc Beaudouin.

## Menu principal

Le menu principal est l'interface central du jeu. Vous pouvez personnaliser des équipes et des joueurs, gérer une équipe, définir des options par défaut, disputer un match amical, participer à une tournée de tirs aux buts, faire participer huit clubs à un championnat ou disputer les qualifications pour la Coupe du monde. A vous de choisir !

Pour mettre en surbrillance ou utiliser les touches MAJ/CAS et appuyer sur START ou C pour passer à l'écran suivant.

Pour les paramètres, appuyez sur la touche A. Utilisez les touches GAUCHE/DROITE pour mettre un surbrillance sur une option.



Pour charger un tournoi sauvegardé, appuyez sur A et ensuite sur C pour le sélectionner.

## Commandes du menu

Les commandes dans les menus sont les mêmes que pour la plupart des autres formats de FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98. (Les différences sont indiquées dans les rubriques appropriées)

## Éléments du menu principal

Mettre une option en surbrillance  
Parcourir/altérer les options en surbrillance

Passer à l'écran suivant



Table d'actions

Changer les zones de l'écran

Réajuster à l'écran précédent

Sélectionner une option

## AMICAL

Un match amical est un match simple entre deux équipes de votre choix dont l'issue n'aura aucune conséquence sur les tournois ou classements.

Faites disputer à votre équipe les qualifications et menez-la jusqu'à France 98 (reportez-vous à la rubrique *En Route pour la Coupe du Monde*).

Jusqu'à huit équipes peuvent disputer un championnat. Au cours du championnat, votre équipe affronte toutes les équipes du championnat deux fois.

## ROAD TO WORLD CUP 98

## CHAMPIONNAT

### Remarque :

Avant de jouer un match, vous pouvez afficher le classement du championnat, le calendrier des rencontres et même simuler des matchs.

## ENTRAÎNEMENT

Cette option vous permet de vous perfectionner. Sélectionnez une équipe et les aspects que vous voulez travailler. (Reportez-vous à la rubrique *Entraînement*).

## TIRS AUX BUTS PERSONNALISER

La dernière bataille. L'épreuve des tirs aux buts. Cette option vous permet de modifier les caractéristiques des joueurs et des équipes ou bien d'effectuer des transferts entre clubs et équipes nationales (reportez-vous à la rubrique *Personnaliser équipe*).

## GÉNÉRIQUE

Cette option vous permet d'afficher la liste des personnes qui ont participé au développement du FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98.

## GESTION DE L'ÉQUIPE



Cette option vous permet de régler les stratégies de l'équipe, les tactiques, la formation et la positionnement d'une équipe (reportez-vous à la rubrique *Gestion de l'équipe*).

## OPTIONS



Cette option vous permet de régler les options par défaut (reportez-vous à la rubrique *Options*).

## CHARGER PARTIE



Cette option vous permet de charger l'un des quatre matchs sauvegardés (reportez-vous à la rubrique Sauvegarde et Chargement des parties).

**Remarque :** vous pouvez sélectionner Gestion de l'équipe, Options et Charger partie à partir de la plupart des écrans de configuration de la partie.

## En Route pour la Coupe du Monde 98

Astuce EA La rubrique suivante présente des explications sur la configuration des tours, sur les formules de qualification en général et sur les formules au sein de chaque zone géographique.

FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98 est composé des qualifications, du premier tour et de la phase finale. Lorsque vous avez réussi les qualifications, vous passez au premier tour.

**Remarque :** une fois que vous avez réussi les qualifications et que vous avez sauvegardé votre progression, vous pouvez reprendre le jeu à tout moment. Sélectionnez n'importe quelle équipe et étudiez attentivement les qualifications. Une fois que vous êtes arrivé au phase finale, vous pouvez éluder le premier tour.

## Pour configurer les qualifications

Une fois que vous avez sélectionné ROAD TO WORLD CUP 98 dans le menu principal, vous commencez les qualifications et choisissez votre équipe/vos équipes pour le tournoi d'ouverture.

### Choix de l'équipe

172 équipes issues de 6 zones géographiques sont en compétition pour ramener le trophée de la Coupe du Monde. Vous pouvez sélectionner jusqu'à 8 équipes pour chaque phase importante de la qualification.

Touchez **NAUTIBAS** pour choisir en jeu l'équipe de base.

Touchez **GAUCHEDROITE** pour parcourir les 6 zones disponibles et les 172 équipes. Appuyez sur la touche **C** pour sélectionner ou déselectionner une équipe à modifier.

Navigation des équipes : Appuyez sur **START** pour continuer.



### Zones géographiques

Pour obtenir des informations supplémentaires sur chaque zone, repriez-vous à la rubrique **Zones et Comparaisons**.

**CONMEBOL** : Confédération Sudaméricaine de Football (Zone Américaine du Sud)

**OFC** : Oceania Football Confederation (Zone Océanie)

**AFC** : Asian Football Confederation (Zone Asie)

**UEFA** : Union of European Football Association (Zone Europe)

**CONCACAF** : Confederation of North, Central American And Caribbean Association Football (Zone Américaine du Nord, Centrale et Caraïbes)

**CAF** : Confédération Africaine de Football (Zone Afrique)

## Classement

Après chaque match, les cotons des classements mettent à jour les derniers résultats et vous permettent de suivre les classements. C'est également pour vous la première occasion de sauvegarder votre progression.

Appuyez sur **A** pour choisir les équipes, appuyez à nouveau sur la touche **A** pour quitter les joueurs.

Intégrez des joueurs de la liste de réserve dans l'équipe manquant (tours de qualification uniquement).



- Matchs joués
- Victoires
- Matchs nuls
- Défaites
- Buts marqués
- Buts encaissés
- Nombre de points

Appuyez sur **START** pour continuer.

### Points au classement

Après un match de championnat, les équipes obtiennent des points. Ceux-ci sont mentionnés dans la colonne la plus à droite du classement. L'équipe qui a le plus de points est qualifiée pour le tour suivant (reportez-vous à la rubrique **Zones géographiques et comparaisons** si vous souhaitez obtenir une description complète des termes du classement).

### Les points sont décernés de la manière suivante :

EQUIPE GAGNANTE 3

EGALITE 1

EQUIPE PERDANTE 0

### Rencontres

Vous pouvez afficher le calendrier des zones et obtenir tous les détails sur votre prochain match.

- Si vous souhaitez laisser l'ordinateur décider de l'issue d'un match, sélectionnez le bouton **Simuler** (disponible uniquement pour les tours de qualification). Le match à venir est simulé et le match suivant devient disponible.

Pour définir les  
attributs des zones :



Pour définir :

Préciser le match :

Simuler le match

**Info EA** Tous les changements de gestion d'équipe effectués en mode Championnat ou Coupe du Monde sont sauvegardés à ce jour et sont sauvegardés lorsque la fonction est sauvegardée.

### Choix de la manette

Sélectionnez l'équipe que vous voulez contrôler afin que la configuration de votre manette.

Servez-vous des touches  
GAUCHE/DROITE pour  
défiler la manette  
vers l'équipe que vous  
voulez contrôler et des  
touches HAUT/BAS pour  
parcourir les  
configurations de  
manette.



Pour définir les  
configurations de  
manette, sélectionner  
l'option Options et ensuite  
le bouton Options  
manette.

**Info EA** : NOUVEAU dans FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98, vous pouvez sauvegarder jusqu'à huit configurations de manette personnalisées (Rendez-vous à la rubrique Options manette).

### Choix du stade

Vous pouvez faire votre sélection parmi 16 stades nationaux, déterminer la durée de la mi-temps et les conditions météorologiques.

**Astuce EA** La balle roule plus vite et rebondit plus haut sur un terrain en

Touchez  
GAUCHE/DROITE pour  
parcourir les options.



Touchez HAUT/BAS pour  
mettre au surbrillance  
une option

### Description de la phase préliminaire

Lisez la description suivante pour découvrir les formules de qualification de la Coupe du monde France 98.

#### Les principes généraux

- La Coupe du monde est composée de trois phases : les qualifications, le premier tour et la phase finale.
- 172 pays se sont inscrits pour participer à la compétition préliminaire. Ces équipes nationales sont réparties en six confédérations qui déterminent elles-mêmes leur système de qualification. 32 équipes se qualifient pour le premier tour, 16 disputent la phase finale (voir Zones de qualification pour la Coupe du Monde et comparaisons pour la description de chaque zone et des systèmes de qualification).

#### Pays qualifiés d'office

- La France et le Brésil sont qualifiés d'office pour France 98 et ne jouent pas les qualifications. Ils commencent par disputer le premier tour. Mais, si vous sélectionnez une de ces équipes pour les qualifications, une équipe aléatoire sera choisie dans leur zone respective et sera qualifiée d'office.
- Certaines équipes sont aussi qualifiées d'office pour les qualifications à l'intérieur de leur propre zone. Si vous contrôlez l'une de ces équipes, elle passe directement à l'étape suivante à l'intérieur de cette zone.

## Formules de qualification

### Championnat

Si à la fin d'un tour, deux ou plusieurs équipes totalisent le même nombre de points, le vainqueur est déterminé en appliquant les critères suivants et ce dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- Différence de buts lors de ces matchs (buts marqués - buts encaissés = différence). Si cette différence est identique, le vainqueur est l'équipe qui a marqué le plus de buts.
- Si les équipes sont toujours à égalité, on détermine le vainqueur par le nombre de buts marqués lors de leur confrontation.
- Si les équipes sont encore à égalité, le vainqueur est décidé par tirage au sort.

### Match aller-retour

Si deux ou plusieurs équipes totalisent le même nombre de buts :

- Buts marqués à l'extérieur lors de ces matchs
- Résultat des prolongations : les équipes jouent deux mi-temps de 15 minutes par mort subite.
- Série de tirs aux buts : chaque équipe tire cinq tirs aux buts. Si les équipes sont toujours à égalité après cette série de tirs aux buts, chaque équipe tire des tirs aux buts, jusqu'à ce qu'une équipe marque, dans le même tour, et pas l'autre.

### Élimination directe sur un seul match

Si deux équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire :

- Résultats des prolongations
- Tirs aux buts

## Zones géographiques et comparaisons

Vous trouverez ci-dessous une description complète des précédents de qualifications pour chacune des six régions géographiques : CONMEBOL (Zone Amérique du Sud), OFC (Zone Océanie), AFC (Zone Asie), UEFA (Zone Europe), CONCACAF (Zone Amérique du Nord, Centrale et Caraïbes), et CAF (Zone Afrique).



### ZONE 1 : Zone Amsud (CONMEBOL)

10 participants, les quatre premiers passent en phase finale, plus le Brésil, qualifié d'office (tenant du titre)

#### Zone 1 : EQUIPES DU CONMEBOL

Bresil (Exempt)	Colombie
Equateur	Argentine
Paraguay	Uruguay
Bolivie	Chili
Pérou	Venezuela

#### Exempt

- Le Brésil est qualifié d'office car il est tenant du titre. Si vous souhaitez le Brésil, une autre équipe (choix ultérieur de cette zone sera qualifiée d'office)

### TOUR DE QUALIFICATIONS DU CONMEBOL

- Groupe unique de huit équipes, système championnat
- Les quatre premiers et le Brésil seront qualifiés pour France 98.



### ZONE 2 : Zone Océanie (OFC)

10 participants (une équipe ou deux sont qualifiés)

#### Zone 2 : EQUIPES DE L'OFC

GROUPE MELANESIE	GROUPE POLYNESIE	TOURS 1 & 2 EQUIPES EXEMPTES
Papouasie Nouvelle Guinée	Samoa occidentales	Tahiti
Iles Salomon	Iles Cook	Australie
Vanuatu	Tonga	Nouvelle-Zélande
		Fidji

### Équipes exemptées

- Si vous contrôlez une des équipes exemptées au 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> tour (Tahiti, Australie, Nouvelle-Zélande, Îles Fidji), elle sera disponible au début du 3<sup>e</sup> tour.

### 1<sup>er</sup> TOUR

- Les groupes Mélanésie et Polynésie disputent un championnat.
- Le vainqueur du groupe Mélanésie passe au 3<sup>e</sup> tour.

### 2<sup>e</sup> TOUR

- Le meilleur deuxième du groupe Mélanésie et le vainqueur du groupe Polynésie disputent un seul match. Le vainqueur passe au 3<sup>e</sup> tour.

### 3<sup>e</sup> TOUR

- Deux groupes composés de trois équipes disputent un championnat à l'issue duquel le vainqueur de chaque groupe passe au 4<sup>e</sup> tour.

### 4<sup>e</sup> TOUR

- Le vainqueur du groupe 1 et le vainqueur du groupe 2 disputent un match aller-retour.

### 5<sup>e</sup> TOUR

- Le vainqueur dispute un match aller-retour contre l'équipe placée 4<sup>e</sup> de la zone AFC à l'issue duquel le vainqueur se qualifie pour France 98.



## ZONE 3 : Zone Asie (AFC)

36 participants, 3 qualifiés et un barragiste

Zone 3 : ÉQUIPES AFC

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3	GROUPE 4	GROUPE 5
Arabie Saoudite	Iran	Émirats Arabes Unis	Japon	Ouzbékistan
Malaisie	Syrie	Bahreïn	Qatar	Indonésie
Bangladesh	Médives	Jordanie	Népal	Yémen
Chine	Taiwan	Koweït	Macao	Corée du Sud

GROUPE 6	GROUPE 7	GROUPE 8	GROUPE 9	GROUPE 10
République de Corée	Koweït	Chine	Irak	Qatar
Thaïlande	Liban	Turkmenistan	Kazakhstan	Sri Lanka
Hong Kong	Singapour	Vietnam	Pakistane	Inde
	Tadjikistan	Philippines		

### 1<sup>er</sup> TOUR

- Dix groupes composés de trois/quatre équipes. Chaque groupe dispute un championnat.
- Les vainqueurs de chaque groupe passent au 2<sup>e</sup> tour.

### 2<sup>e</sup> TOUR

- Les dix vainqueurs sont repartis en deux peules de cinq équipes.
- Ces deux groupes disputent un tournoi. Le tirage au sort aura lieu après le premier tour.
- Le vainqueur et le meilleur deuxième de chaque groupe (quatre équipes au total) passent au 3<sup>e</sup> tour. Trois de ces équipes seront qualifiées automatiquement.

### 3<sup>e</sup> TOUR

- Les deux vainqueurs du 2<sup>e</sup> tour, automatiquement qualifiés pour France 98, disputent un dernier match de championnat de l'AFC.
- Les deux perdants du 2<sup>e</sup> tour joueront un match pour la troisième place. Le vainqueur de ce match gagnera également son billet pour France 98.

### 4<sup>e</sup> TOUR

- Le perdant pour la troisième place jouera un match de barrage retour contre le vainqueur de la zone Océanie. Le vainqueur sera qualifié à son tour pour France 98.



## ZONE 4 : Zone Europe (UEFA)

50 participants, 14 équipes seront qualifiées + la France

### Zone 4 : EQUIPES DE L'UEFA

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3
Grèce	Angleterre	Norvège
Danemark	Italie	Suisse
Croatie	Géorgie	Hongrie
Slovénie	Pologne	Azerbaïdjan
Bosnie-Herzégovine	Moldavie	Finlande

GROUPE 4	GROUPE 5	GROUPE 6
Suède	Russie	Yougoslavie
Ecosse	Israël	Slovaquie
Autriche	Bulgarie	République Tchèque
Biélorussie	Luxembourg	Espagne
Estonie	Cyprus	Iles Féroé
Lettonie	Malte	

GROUPE 7	GROUPE 8	GROUPE 9
Pays de Galles	Irlande	Ukraine
Belgique	Roumanie	Arménie
Pays-Bas	Israël	Allemagne
Turquie	Malte	Portugal
Saint-Marin	Islande	Irlande du Nord
	Liechtenstein	Albanie

### Exemple

- La France est exemptée : elle est qualifiée d'office pour la Coupe du Monde. Si vous contrôlez la France, une autre équipe (chance aléatoire) de cette zone est qualifiée automatiquement.

### QUALIFICATIONS UEFA

- Neuf groupes composés de cinq/six équipes disputeront un championnat. Les vainqueurs de chaque groupe ainsi que le meilleur deuxième décrocheront directement leur billet pour France 98.
- Pour déterminer le meilleur deuxième des neuf groupes, seuls les matchs disputés contre les équipes classées première, troisième et quatrième de chaque groupe seront pris en compte. Les critères suivants doivent être pris en compte dans l'ordre indiqué ci-dessous :
- Points remportés dans les matchs contre des équipes classées première, troisième ou quatrième. Différence de buts lors de ces matchs. Plus grand nombre de buts marqués lors de ces matchs. Plus grand nombre de buts marqués à l'extérieur lors de ces matchs.
- Les huit "moins bons" deuxième seront en match de barrage aller-retour. Les quatre vainqueurs seront également qualifiés pour France 98.



## ZONE 5 : Zone Amérique du Nord, Centrale et Caraïbes (CONCACAF)

30 participants, les trois premiers seront qualifiés.

### Zone 5 : EQUIPES CONCACAF

GROUPE CARAIBES			
Aruba	Grenade	Antigua	Haïti
Bahamas	Jamaïque	Bermudes	Antilles néerlandaises
Barbade	Puerto Rico	Îles Caïmans	Saint-Kitts-et-Nevis
Costa Rica	Saint-Lucie	Dominique	Saint-Vincent-et-les-Grenadines
Émirats Arabes Unis	Suriname	Guayana	Trinité-et-Tobago



## GROUPE ZONE CENTRALE

Belize	
Guatemala	
Nicaragua	
Panama	

### Exemples

Si vous contrôlez une équipe qui est exemptée d'un tour, vous pourrez jouer avec cette équipe au début du tour suivant (par exemple, si vous jouez avec les Etats-Unis, l'équipe sera disqualifiée au début de la phase demi-finale).

- Les Bermudes, le Barbade, les Îles Caïmans, Cuba, Haïti, la Jamaïque, les Antilles Néerlandaises, Porto Rico, Sainte-Lucie, St-Vincent-et-les-Grènedues, Surinam et Trinité-et-Tobago sont qualifiés automatiquement pour le 2<sup>e</sup> tour.
- Le Belize, le Guatemala, le Nicaragua et Panama sont qualifiés automatiquement pour le 3<sup>e</sup> tour.
- Le Canada, le Costa Rica, El Salvador, le Honduras, le Mexique et les Etats-Unis sont qualifiés automatiquement pour les poules demi-finale.

### 1<sup>ER</sup> TOUR

- Les équipes suivantes du groupe Caraïbes disputent des matchs aller-retour. Les vainqueurs passent au 2<sup>e</sup> tour.

Aruba-Republique Dominicaine (A)	Bahamas-St Kitts-et-Nevis (B)
Guyana-Grenade (C)	Dominique-Antigua (D)

### 2<sup>E</sup> TOUR

- Les équipes suivantes de la zone Caraïbes disputent des matchs aller-retour. Les vainqueurs passent au 3<sup>e</sup> tour.
- 16 participants, 8 qualifications.

Surinam-Jamaïque	Bermudes-Trinité-et-Tobago
Îles Caïmans-Cuba	Porto Rico-Saint-Vincent-et-les Grenadines
Vainqueur B-Sainte-Lucie	Vainqueur D-Barbade
Vainqueur C-Haïti	Vainqueur A-Antilles Néerlandaises

### 3<sup>E</sup> TOUR

- Les équipes restantes de la zone Caraïbes disputent des matchs aller-retour (le tirage au sort sera effectué après le second tour). Les vainqueurs (A, B, C, D) vont en phase demi-finale.

8 participants, 4 qualifications. Système Coupe.

- Les équipes suivantes de la zone Centrale disputent des matchs aller-retour à l'issue desquels les vainqueurs disputent la phase demi-finale.

Nicaragua-Guatemala Belize-Panama

### PHASE DEMI-FINALE

- Trois poules composées de quatre équipes disputent un championnat.
- Les deux premières équipes de chaque poule disputent la phase finale.

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3
Etats-Unis	Canada	Mexique
Costa Rica	El Salvador	Honduras
Guatemala du Nicaragua	Belize ou Panama	Caraïbes B
Caraïbes D	Caraïbes A	Caraïbes C

### PHASE FINALE

- Six équipes disputent un championnat.
- Les trois premiers se qualifient pour France 98.



## ZONE 5 : Afrique (CAF)

36 participants, 5 équipes seront qualifiées

Zone 5 : EQUIPES CAF

Nigeria	Zambie	Kenya	Sierra Leone
Egypte	Afrique du Sud	Burundi	Madagascar
Comores	Congo	Mauritanie	Côte d'Ivoire
Mali	Angola	Mozambique	Ile Maurice
Libéria	Zimbabwe	Malawi	Rwanda
Tunisie	Togo	Ouganda	Algérie
Burkina Faso	Gambie	Guinée-Bissau	Sénégal
Namibie	République	Gambie	Soudan
Congo	Ghana	Soudan	Tanzanie

## Exemptions

Si vous comptez une des équipes exemptes du 1<sup>er</sup> tour, elle ne sera disponible qu'au début du 2<sup>e</sup> tour.

- Le Cameroun, l'Égypte, le Mexique et le Nigeria sont exemptés du 1<sup>er</sup> tour.

## 1<sup>er</sup> TOUR

- Les équipes suivantes disputent des matchs aller-retour à l'issue desquels les vainqueurs passeront au 2<sup>e</sup> tour

Togo-Sénégal	Madagascar-Zimbabwe
Benin-Ghana	Maroc-Burkina Faso
Soudan-Zambie	Namibie-Mozambique
Rwanda-Timor	Congo-Côte d'Ivoire
Swaziland-Gabon	Burundi-Sierra Leone
Ginée-Bissau - Guinée	Kenya-Algérie
Ouganda-Angola	Malawi-Afrique du Sud
Île Maurice-République démocratique du Congo	Gambie-Libéria

## 2<sup>e</sup> TOUR

- Les 16 vainqueurs du premier tour ainsi que le Cameroun, l'Égypte, le Maroc et le Nigeria sont répartis en 5 groupes de quatre équipes (le Nigeria ne sera absent après le premier tour).
- Chaque groupe dispute un championnat. Les premiers de chaque groupe seront qualifiés pour France 98.

## Jouer

Le 10<sup>th</sup> pour le Coupe du monde est longue et éprouvante. Si vous enchaînez, votre pays devra attendre des années avant d'avoir à nouveau l'occasion de braver le triomphe. Vous trouverez ci-dessous une description précise de toutes les actions que vous pouvez réaliser sur le terrain.

## Lorsque votre équipe est en possession du ballon

**Action EA** Plus vous maintenez enfoncé longtemps le bouton de commande (A, B, ou C), plus votre lob, votre passe ou votre tir sera puissant.

### Coup d'envoi

Le match commence par un coup d'envoi donné du milieu du terrain. Un coup d'envoi a également lieu juste après un but et marque aussi le début du deuxième période.

- Pour effectuer le coup d'envoi, appuyez sur B.

### Faire des passes

Faites circuler la balle sur le terrain en effectuant des passes entre les joueurs.

- Pour passer la balle à un coéquipier, utilisez le pavé directionnel vers le joueur en réception et appuyez sur B.
- Pour effectuer une passe vers le joueur en réception, utilisez le pavé directionnel vers celui-ci et appuyez sur B.

### Mode une-deux

Après une passe, vous pouvez faire revenir la balle au joueur qui l'avait auparavant en appuyant sur un bouton.

Pour effectuer un one-deux :

- Appuyez sur Y + utilisez le pavé-D pour faire une passe et passez en mode one-deux. Vous gardez le contrôle du joueur qui fait la passe.
- Appuyez sur B pour effectuer un one-deux. Le joueur en réception retourne la balle au premier joueur qui l'avait.
- Pour effectuer une passe one-deux mais contrôler également le joueur en réception, appuyez deux fois rapidement sur Y.
- Pour annuler le mode one-deux, appuyez deux fois rapidement sur Y. Vous contrôlez le joueur en réception.

## Lob

Lorsqu'une passe risque d'être interceptée, faites un lob au-dessus de la tête de votre adversaire.

- Pour faire un lob à un adversaire, appuyez sur **A**.
- Pour soulever le ballon, puis le contrôler avec la Suisse, appuyez deux fois sur **A**.

## Sprint

Lorsque votre rythme habituel n'est pas suffisamment rapide, faites un sprint.

Remarque : trop de sprints fatiguent les joueurs.

- Pour faire une pointe de vitesse, appuyez sur **X**.

## Eviter un tacle / Plonger

Toutes les équipes se sont déplacées avec la ferme intention de gagner. Attendez-vous à des défenses solides et à de nombreuses interceptions.

- Saunter pour faire un tacle glissé, appuyez sur **Z**.
- Pour plonger, appuyez deux fois sur **Z**.

## Actions techniques

Vous pouvez exécuter de nombreuses actions techniques en maintenant les boutons fléchés DROIT ou GAUCHE avec les touches d'actions (A, B, C, X, Y, Z).

- Exemple 1 : appuyez rapidement sur le bouton fléché **DROIT** pour un mouvement rapide à droite.
- Exemple 2 : maintenez enfoncés les boutons fléchés **GAUCHE** ou **DROIT** + **X**. Le joueur exécute une rotation à 360°.

## Tir

Tirez ! Tirez ! Vous ne pouvez pas marquer si vous ne tirez pas.

- Pour tirer, appuyez sur **C**. Votre joueur tire dans les filets de l'adversaire.
- Pour effectuer un tir rapide à ras de terre, appuyez rapidement sur **C**.
- Pour exécuter une **balle piquée**, appuyez rapidement deux fois sur **C**.

## Viseur

Lorsque vous maintenez enfoncée la touche (tir), utilisez le pavé-D pour diriger

le ballon en fonction de l'angle de vue que vous avez sélectionné.

**Astuce EA** Si vous souhaitez entendre les effets sonores après que vous ayez marqué ou concédé un but, appuyez sur **A B C** ou **X**.

## Lorsque l'équipe adverse est en possession du ballon

### Caméra latérale



### Alterner joueur

- Pour un drible le marquage individuel, appuyez ou appuyez rapidement sur **B**. Vous contrôlez le défenseur qui est le plus proche de la balle.

### Tacle

Si vous êtes en train de marquer le possesseur du ballon et qu'il a le gain, taclez-le pour priver le possesseur du ballon.

- Pour stopper la progression de votre adversaire et **intercepter** la balle appuyez sur **C**.
- Pour frapper la balle plus loin avec un **tacle glissé** appuyez sur **A**.

### Agressivité

Lorsque vous devez intercepter le ballon à tout prix, devenez agressif.

**Remarque** : un joueur qui a une attitude agressive peut être exclu du terrain.

- Pour exécuter un **tacle irrégulier/intervention déloyale** appuyez sur **Y**.
- Pour effectuer un **travail au bas du coup d'épaule** appuyez deux fois rapidement sur **Y**.

### Sprint

Pour rattraper le possesseur du ballon ou intercepter une passe, faites une petite déviation.

**Remarque** : le sprint fatigue les joueurs.

- Pour effectuer une **pointe de vitesse** appuyez ou appuyez rapidement sur **X**.

### Lorsque le ballon est à mi-hauteur

**Astuce Tipi** Pour les balles aériennes, activez les mouvements sur le ballon rapidement que possible pour prendre l'avantage. Manipulez la touche **intercédée** jusqu'à ce que le joueur en face ait perdu le ballon.

### Tête

Lorsque le ballon est à mi-hauteur et que vous êtes marqué, une tête est la meilleure façon de vous emparer de la balle.

- Pour effectuer un **lob de la tête/tête levé**, appuyez sur **A**.
- Pour effectuer une **passe de la tête** appuyez sur la touche **B** + utilisez la touche **D**.
- Pour effectuer une **tentative de but de la tête** appuyez sur **C**.

### Vetée

La volée est une action parfaite si vous disposez du temps et si aucun défenseur n'est à proximité.

- Pour effectuer une **vetée haute**, appuyez rapidement et maintenez la touche **A** enfoncée.
- Pour effectuer une **passe à la volée**, appuyez rapidement, maintenez la touche **B** enfoncée.
- Pour exécuter un **lob de volée** ou un **bicyclette**, appuyez rapidement, maintenez la touche **C** enfoncée.

### Lorsque le gardien est en possession du ballon

Une fois que le gardien a arrêté le ballon, vous le contrôlez.

- Pour une **volée relance** à un coéquipier, appuyez sur **A** en **B**.
- Pour faire un **dégagement** au milieu du terrain, appuyez sur **C**.
- Pour effectuer un **dégagement** au pied, appuyez sur **Z**. Le gardien se comporte comme un joueur de champ.

## Les coups de pied arrêtés

Coups francs, corners et dégagements

**INFO EA** Utilisez les boutons flèches **GAUCHE** et **DROIT** pour donner de l'effet à vos tirs.

Sélectionnez l'un de ces trois modes avant une remise au jeu.

- Pour alterner entre les modes Normal/Reception/Viseur, appuyez sur **Z**. Le mode Normal est le mode par défaut.

Vous contrôlez le joueur en réception



## Mode normal

- Utilisez les touches **A**, **B** ou **C** pour définir la puissance de votre tir.
- Pour définir la hauteur (**HAUT/BAS**) et la direction (**GAUCHE/DROITE**) du tir, utilisez le pad-D.
- Pour remettre la balle au jeu, appuyez sur **A**, **B** ou **C**.

## Mode réception

Pour changer les joueurs en réception, appuyez sur **B**.

Pour effectuer un tir en direction du joueur en réception, appuyez sur **A** ou **C**.

Vous contrôlez le tireur.



## Mode viseur

- Pour déplacer le viseur, utilisez le pad-D.
- Pour effectuer un lob en direction de la cible, appuyez sur **A**.
- Pour passer la balle en direction de la cible, appuyez sur **B**.
- Pour effectuer une passe tendue vers la cible, appuyez sur **C**.

Tirer en direction d'une cible précise



## Touches

Le balotin n°10 dernier de la ligne de touche. Une remise en jeu est accordée à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier.

## Commandes par défaut (en mode réception)

Sélectionnez l'un de vos trois modes avant d'effectuer une remise en jeu.

- Pour altérer entre les modes Réception/Normal/Visueur, appuyez sur la touche **Z**. Le mode Réception est le mode par défaut.

## Mode réception

Vous contrôlez le joueur en réception.

- Changer les **jeux en réception** : appuyez sur **B**.
- Pour effectuer une **remise longue**, appuyez sur **A**.
- Pour effectuer une **remise courte**, appuyez sur **C**.

## Mode normal

Vous contrôlez le joueur qui lance le ballon.

Pour effectuer une remise en jeu, appuyez sur **A**, **B**, ou **C**.

## Mode vueur

Vous contrôlez le ballon en direction d'une cible précise plutôt que vers un portier.

- Pour dupliquer le vueur, utilisez le pavé-D dans n'importe quelle direction.
- Pour effectuer une **remise longue**, appuyez sur **A**.
- Pour effectuer une **remise courte**, appuyez sur **B** ou **C**.

## Penalty

### PENALTY

Une faute est commise dans la surface de réparation contre un attaquant. Un penalty est accordé à l'équipe en attaque.

## Tirer

1. Utilisez le pavé-D pour orienter le tir.
  2. Appuyez sur **C** pour tirer.
- Pour empêcher les joueurs qui tirent les penalties, appuyez sur **B**.

## Gardien

- Pour faire dévier le gardien le long de la ligne de but, utilisez vos touches **GAUCHE/DROITE**.
- Pour essayer d'attraper le ballon, appuyez sur **A**, **B**, ou **C**.

## Faire une pause pendant le match

Vous pouvez à tout moment faire une pause pendant le match.

- Pour faire une pause, appuyez sur la touche **START**. L'écran du menu Pause apparaît.

## REPRENDRE LA PARTIE

### VIDEO

Vous reprenez le match.

Visuisez au moment important du match ou un action spectaculaire.

**Remarque** : la vidéo n'est pas disponible après de l'obtention du cartons rouges.

## CAMERA

Sélectionnez l'un des huit réglages de caméra disponibles ou l'un des quatre angles de caméra lors d'un match sous stade couvert. Choisissez l'équipe que vous allez contrôler. Modifiez les configurations des manettes. Reportez-vous à la rubrique *Gestion de l'équipe*.

## SELECTION COMMANDES

### OPTIONS COMMANDES

### GESTION DE L'EQUIPE

## OPTIONS

### STATISTIQUES MATCH

Reportez-vous à la rubrique *Options*. Affichez le score, le nombre de tirs, de tirs cadrés, de corners, de fautes et les zones d'incidents.

## LES BUTS

Affichez l'heure de chaque but et le nom du joueur qui a marqué.

## LES CARTONS

Affichez le nombre de vertes reçues par les deux équipes.

## REJOUER LE MATCH

### QUITTER LE MATCH

Vous rejouez le match depuis le menu d'envoi. Vous quittez le match et vous retournez à l'écran du classement.



## Entraînement

Sélectionnez **ENTRAÎNEMENT** à partir du menu principal pour faire des exercices et vous entraîner dans une atmosphère compétitive.

Pour configurer un exercice :

1. Sélectionnez une équipe :

Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour parcourir les championnats/ zones et les équipes. Utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** pour parcourir vos sélections et appuyez ensuite sur **START**.

2. Sélectionnez le point central (Attaque ou Défense) de votre exercice :

Utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** pour déplacer votre manette sous Attaque ou Défense, et appuyez ensuite sur **START**.

3. Sélectionnez un scénario d'entraînement :

Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour parcourir les différents exercices proposés, et appuyez ensuite sur **START**.

4. Déterminez vos options :

Touche **HAUT/BAS** pour mettre en surbrillance les options d'entraînement.

Touche **GAUCHE/DROITE** pour parcourir les options de surbrillance.

Appuyez sur **START** pour confirmer l'entraînement.



**Remarque :** options non disponibles pour les lrs aux buts.

- Pour quitter un exercice d'entraînement, appuyez sur **START**, sélectionnez ensuite **QUITTER ENTRAÎNEMENT** à partir du menu **Pense**.

## Exercices

TIRS AUX BUTS	
Défense :	Défendre les buts.
Attaque :	Marquer.
COURS FRANCS	
Défense :	Dégager le ballon au-delà de la ligne médiane ou en dehors des limites du terrain avant que l'adversaire ne marque.
Attaque :	Marquer un but avant que la défense ne dégage le ballon.

Avant que l'exercice ne commence, le symbole "X" apparaît dans un coin du terrain.

- Pour déplacer le X et placer le ballon où vous le souhaitez à partir de la ligne médiane (sauf dans les buts), utilisez les touches **GAUCHE/DROITE/HAUT/BAS**.
- Pour commencer l'exercice, appuyez sur **A**.

Cours

- Défense :** Dégager le ballon au-delà de la ligne médiane ou en dehors des limites du terrain avant que l'adversaire ne marque.
- Attaque :** Marquer un but avant que la défense ne dégage le ballon.

Avant que l'exercice ne commence, le symbole "X" apparaît sur le terrain.

- Pour aller entre les cours gauche et droit du terrain, utilisez les touches **GAUCHE/DROITE**.
- Pour commencer l'exercice, appuyez sur **A**.

Match d'entraînement

- Attaque/Défense :** S'emparer du ballon et marquer.

## Les tirs aux buts

Le gagnant est déterminé à l'issue d'une série de tirs aux buts. Chaque équipe en tire cinq. Si après ces cinq tirs, les deux équipes sont à égalité, les équipes tire jusqu'à ce qu'une équipe marque, dans la même tour, et pas l'autre.

- Sélectionnez une équipe de la même manière que dans les autres modes de jeu



Tireur : encadrer la balle avec le pavé D, et appuyer sur C pour tirer

Gardien : utiliser les touches GAUCHE/DROITE pour déplacer le gardien le long du la ligne des buts. Pour essayer d'intercepter la balle appuyez sur A, B ou C

## Personnaliser l'équipe

Surveillez les fonctionnaires de personnalisation du match pour modifier les attributs des joueurs et de l'équipe ou effectuer des transferts entre des clubs et des équipes nationales.

- Appuyez sur la touche **START** pour quitter l'écran Personnaliser. Assurez-vous de sauvegarder vos changements avant de continuer

### Abréviations des attributs des joueurs

Les attributs des joueurs sont notés de 35 à 99 (99 étant le meilleur). Pour afficher le classement des attributs des joueurs

1. Appuyez sur **A** pour activer les effectifs.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour mettre en surbrillance le nom d'un joueur
3. Utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** pour parcourir les attributs

<b>Ac</b> : accélération	<b>Réa</b> : réaction
<b>Agil</b> : agilité	<b>PuT</b> : puissance tir
<b>Pol</b> : potentiel offensif	<b>PrT</b> : précision tir
<b>Vis</b> : vision	<b>Vit</b> : vitesse
<b>CS</b> : contrôle balle	<b>Tac</b> : tactos
<b>Cré</b> : créativité	<b>Ag</b> : agressivité
<b>For</b> : force	<b>Cap</b> : capacité passes
<b>Pré</b> : précision têtes	<b>Tir</b> : tir
<b>PrP</b> : précision passes	

## EQUIPES NATIONALES

Ajoutez des joueurs de la réserve à votre équipe ou transférez des joueurs de votre équipe dans la réserve (pour les qualifications nationales). Les équipes nationales totalisent entre 11 et 25 joueurs

**Remarque** : dans le mode Road to World Cup 98, vous pouvez sélectionner des transferts seulement pendant les tours de qualification.

Pour transférer un joueur de la réserve à l'effectif d'une équipe :

1. Appuyez sur **A** pour activer l'effectif.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour mettre en surbrillance le nom du joueur, puis appuyez sur **C** pour le sélectionner
3. **EFFECTUEZ LE TRANSFERT ?** Appuyez sur **C** pour confirmer. Le nom du joueur est transféré d'un effectif à l'autre



## TRANSEERTS ENTRE CLUBS

Cette option vous permet d'effectuer des transferts de joueurs entre tous les clubs. Les équipes doivent totaliser entre 11 et 20 joueurs.

**Pour transférer un joueur d'un club à un autre :**

1. Appuyez sur **A** pour activer l'effetclif.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour mettre en surbrillance le nom du joueur, puis appuyez sur **C** pour le sélectionner.
3. **EFFECTUEZ LE TRANSFERT ?** Appuyez sur **C** pour confirmer. Le nom du joueur est transféré du club actuel à l'autre.



Le nom de l'équipe ne peut être inférieur à 11 ni supérieur à 20 joueurs.

Touche **GAUCHE/DROITE** pour faire défiler le menu.

Appuyez sur **A** pour accéder aux atouts des équipes.

**Remarque :** tous les clubs commencent avec un capital défini. Vous pouvez l'augmenter uniquement en transférant des joueurs à d'autres équipes.

## MODIFIER JOUEUR

Cette option vous permet de modifier les caractéristiques personnelles des joueurs. Si vous augmentez la valeur d'une caractéristique d'un joueur, vous devez réduire de la même manière celle d'une autre caractéristique de ce joueur.

Touche **HAUT/BAS** pour mettre sous option du joueur le menu des options.

Touche **GAUCHE/DROITE** pour parcourir les caractéristiques. Appuyez sur **A** pour modifier la valeur de l'écran.

Le total des points d'un joueur ne peut être inférieur à zéro.



Atouts d'équipement.

Sous-option d'équipement. Appuyez sur **A** pour définir le joueur par défaut.

**Pour modifier le nom d'un joueur :**

1. Mettez en surbrillance son nom actuel et appuyez sur **C**. Un espace apparaît au-dessus du curseur jaune.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour faire défiler les lettres et chiffres.
3. Utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** pour déplacer le curseur d'un espace à l'autre.
4. Appuyez sur **C** pour valider le nom modifié. Une fois que vous avez sauvegardé le joueur, le nouveau nom remplace l'ancien dans tous les effectifs.

## MODIFIER EQUIPE

Modifiez le maillot de l'équipe à domicile et à l'extérieur, changez le nom de l'équipe, changez le drapeau et attachez la valeur monétaire de l'équipe.

Touche **HAUT/BAS** pour parcourir tous les éléments (nom, drapeau, etc.).

Lorsque les flèches s'arrêtent, utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** pour parcourir les options.

Modifiez le nom d'une équipe en entrant le nom du joueur.



Equipe par défaut.

## Options



Menu des options: Vous pouvez sélectionner l'option d'option à partir de la plupart des écrans du jeu. Utilisez les flèches pour parcourir les options. Appuyez sur **A** pour sauvegarder une option de quelques jours des options ou d'ailleurs d'après les données du jeu.

Options match.

Options de jeu.

Options Audio.

Options terminales.



Options par défaut.

- Pour sauvegarder de manière temporaire les réglages, appuyez sur la touche **START**
- Pour annuler appuyez sur la touche **B**

**Remarque** Les options par défaut sont indiquées en gras

## Options de match

<b>DUREE MI-TEMPS</b>	Definissez la durée de la mi-temps : 2, 4, 6, 8, 10, 20, ou 45 minutes
<b>LANGUES</b>	Affichez le texte à l'écran en anglais, français, allemand, italien, espagnol, suédois ou néerlandais.
<b>VIDEO</b>	Lorsque cette option est <b>active</b> , vous pouvez revoir tous les buts.
<b>MONTRE</b>	Déterminez si la montre du match fonctionne en <b>CONTINUE</b> ou si elle doit s'arrêter en cours de chaque <b>ARRÊT DE JEU</b> .
<b>CHRONOMETRE</b>	<b>ACTIVEZ/DESACTIVEZ</b> l'affichage du chronomètre.
<b>AFFICHAGE SCORE</b>	<b>ACTIVEZ/DESACTIVEZ</b> l'affichage du score
<b>INDICATEURS VISUELS</b>	<b>ACTIVEZ/DESACTIVEZ</b> les indicateurs de mode unidex et les réductions de vitesse
<b>NUMERO JOUEURS</b>	<b>ACTIVEZ/DESACTIVEZ</b> les numéros des meilleurs des joueurs
<b>MAILLOTS SIMILAIRES</b>	Vous obtenez des maillots supplémentaires si les équipes au compétition ont des maillots qui portent les mêmes couleurs. L'équipe qui reçoit garde son maillot original.
<b>CAMERA</b>	Déterminez l'angle de vue de votre caméra : terrain, TV aérienne, stade, classique, buile, touche de gardien

## Options de jeu

<b>HORS JEU</b>	<b>Activez</b> cette option si vous souhaitez que cette règle soit prise en compte
<b>BLESSURES</b>	<b>Désactivez</b> cette option si vous ne souhaitez pas que les blessures des joueurs affectent le match.
<b>RIGUEUR DE L'ARBITRE</b>	Déterminez la rigueur de l'arbitre. Sélectionnez <b>ALÉATOIRE</b> et elle varie, ou <b>DÉFINIE</b> et vous avez accès à la barre de rigueur (voir ci-dessous)
<b>BARRE DE RIGUEUR</b>	(Disponible lorsque la rigueur de l'arbitre est paramétrée sur <b>DÉFINIE</b> ) Elle indique le niveau du rigueur de l'arbitre (HAUT indique le niveau le plus rigoureux).
<b>CARTONS</b>	Si cette option est <b>ACTIVEE</b> , l'arbitre peut sortir des cartons jaunes et rouges.
<b>REPLACEMENTS</b>	Limitez le nombre de remplacements à 3 ou 5 par match/équipe ou choisissez un nombre de remplacements <b>ILLIMITÉ</b> durant tout le match
<b>FATIGUE</b>	Lorsque l'option est <b>ACTIVEE</b> , les joueurs se fatiguent s'ils courent trop longtemps.
<b>ATTRIBUTS JOUEURS</b>	Vous avez le possibilité d'avoir les caractéristiques <b>EXAGÉRÉES</b> en matière de course, passes et tirs.
<b>ASSISTANCE EQUIPE PERDANTE</b>	Lorsque cette option est <b>ACTIVEE</b> , elle permet à l'équipe perdante d'être avantagée par l'ordinateur

## OPTIONS AUDIO

Vous pouvez activer ou désactiver les options de son, régler le volume de la musique ou des commentaires, des effets spéciaux et les effets spéciaux dans les menus

## Options des commandes

Sanvegardez un niveau de difficulté et l'aide que vous recevez de l'ordinateur grâce à l'une des huit configurations proposées.

<b>CONFIG.</b>	Personnalisez jusqu'à huit configurations de jeu prédéterminées à partir de l'enroutage de sélection des commandes.
<b>NIVEAU DE DIFFICULTE</b>	Réglez le niveau de l'adversaire contrôlé par la console.
<b>VISEUR</b>	Contrôlez le vison à l'aide des touches directionnelles ou bien laissez la console gérer la direction de vos lins.
<b>NIVEAU TECHNIQUE</b>	Exécutez une série d'actions en utilisant les touches assignées (reportez-vous à la rubrique <i>Niveau technique</i> ).
<b>TÊTES ASSISTÉES PAR IA</b>	Si cette option est activée, la console gère elle-même les têtes.
<b>CENTRES AUTOMATIQUES</b>	Si cette option est activée, le joueur qui cent en direction de l'aile du terrain fait un rentre en utilisant le touche le b.
<b>UNE-DEUX</b>	Contrôlez le joueur qui fait la PASSE et celui qui la RECEPTIONNE.
<b>GESTION DE L'EQUIPE</b>	Si vous sélectionnez Assistée par IA, vous obtenez l'aide de la console en ce qui concerne la gestion de l'équipe (par exemple, si vous manquez de joueurs, la console ajuste votre formation en complant les trous sur le terrain).

## Gestion de l'équipe



Réguez votre équipe de l'ello certe qu'elle soit et joue au maximum de ses capacités (d'autres options apparaissent lorsque vous sélectionnez Gestion de l'équipe à partir du menu Pauso).

**Remarque** sanvegardez vos changements avant de continuer. Tous les changements d'équipe effectués en modes Championnat ou Road to World Cup 98 (France 98) sont spécifiques à ce terrain et sont sanvegardés lorsque le terrain est sauvegardé.

<b>COMPOSITION</b>	Déterminez la formation de départ de l'équipe pour le match.
<b>REMPLACEMENT</b>	(menu Pauso) Effectuez des remplacements avec les joueurs de la réserve.
<b>FORMATION</b>	Définissez la formation de votre équipe.

**Remarque** 11 joueurs doivent être sur le terrain, y compris le gardien.

<b>STRATEGIE</b>	Modifiez la stratégie de votre équipe.
<b>AGRESSIVITE</b>	Déterminez le niveau d'agressivité de chaque joueur.
<b>COUPS DE PIEDS ARRETES</b>	Cette option vous permet de désigner quels sont les joueurs qui vont tirer les corners et les penaltys.
<b>POSITIONNEMENT</b>	Cette option vous permet de modifier la position de chaque joueur sur le terrain.
<b>POTENTIEL OFFENSIF</b>	Déterminez le potentiel offensif de chaque joueur.
<b>MARQUAGE INDIVIDUEL</b>	(menu Pauso) Cette option vous permet de définir les marquages.

## Sauvegarde et chargement des matchs

À la fin d'un match, vous pouvez sauvegarder votre position dans un championnat ou dans la Coupe du Monde à partir des menus Classement et Rencontres. Si vous quittez le jeu sans sauvegarder, vous perdez tout ce que vous avez réalisé lors de cette session de jeu.

**Remarque :** n'insérez ou ne retirez jamais de cartouche mémoire lorsque vous sauvegardez ou chargez des fichiers.



Sélectionnez l'icône de sauvegarde pour sauvegarder en tant que nouveau en noir. Les noms des sauvegardes sont placés automatiquement.



Silenciamez l'olinn de chargement de partin pour cinnpinn toinnal de  
nos exiss en nenn

**Remarque :** une partie sauvegardée dispose de sa propre base de données. Tous les changements d'équipes effectués dans cette sauvegarde sont spécifiques à cette sauvegarde et n'affectent en aucun cas les paramètres par défaut.

## GENERIQUE

## Ellmar

- Président du Comité
- Producteurs
- Programme principal
- Programme
- Programme additionnel
- Artiste principal
- Artiste
- Conversion Audio
- Testeur

Equipement Section EAC  
 Producteur extérieur  
 Directeur développement produit  
 Producteur  
 Directeur développement  
 Assistant Producteur  
 Bibliothèques  
 Bibliothèques audio  
 Chpt QA  
 Chpts assistants QA  
 Instances QA

## EQUIPE EAC

Accidents présumés  
 Directeur développement humain  
 Directeur artistique  
 Directeur articles / chronique  
 Producteur

### Principles of Learning

### Programme

Artistat  
Preparationen adHilfstopfen  
Graphium ex adHilfstopfen  
Gep. animation  
Animation  
Animationen adHilfstopfen  
Spezialisten und De  
Supernation CB  
Artistat CO  
Chet nico  
Assistant nico  
Graphium ex adHilfstopfen CB  
Assistenten production  
Spezialisten production Co-De

Kim Jernery  
 Sonni Sarosky  
 LNU  
 Zsuzsanna Klancsics, Ph.D., in the name of Tim Pinnock  
 Rebecca Lippman  
 April Lippke  
 Mike Gabley  
 Matt Strumings  
 Steven Bruckner

Anne McLean  
 Warren Wall  
 Marc Arbaret  
 Dylan McWhorter  
 David McCarthy  
 James Farnsworth  
 Dave Minter  
 Ryan Thornton  
 Kyle Seim Mike McCrory  
 Hannah Uelma, Patrick University, Deborah Kay, Ball State, Ind.  
 Al McPherson, Utah State, Pamela McWh, U.  
 Reid Yawell, David White, Mark Peters, Gary Spaulin,  
 Robert Chis.

Perry Lee  
Ginger Chang  
David Adams  
Jason Rennie  
Amy Matroneau, David Paul Roy, Robert Keith Rink  
Matsuyama Hiroki, Newell, M. Jo Ann Schulte, Mary Whitton,  
Nicholas Worlock  
Oswald Fierroana, Bambi Fink, Andrea Routhage, Ted  
Sjika  
John Cerasiava, Michael Griffin, Chris Kiro, John Lupton  
John Throck, John Unger  
Chad, Brian, Wayne Unger, Lindsey, Louie Port  
Robert Patti, Nigel Patten, Barbara Kilburn  
Luiso Romo, A. Robin Myers  
Joe MacDonell  
Lynn Sharr  
David Ummann  
Umar Al-Khazai, Hal Gorman, Chris Iyengar  
John Ito  
Ruth Hui  
Nancy Fierro  
Uwegey Veldman  
Rileyvance Sledge  
Ivy Unkewicz, Jennifer Campbell, Catherine Williamson  
Rishi at Levee.com